Çedille. Revista de Estudios Franceses
E-ISSN: 1699-4949
revista.cedille@gmail.com
Asociación de Francesistas de la
Universidad Española
España

Cómitre Narváez, Isabel
Traduction et créativité dans la bande dessinée en route pour le Goncourt de J.-F. Kierzkowski et M. Ephrem
Çedille. Revista de Estudios Franceses, núm. 11, enero-diciembre, 2015, pp. 131-154
Asociación de Francesistas de la Universidad Española
Tenerife, España

Çédille revista de estudios franceses

ISSN: 1699-4949

nº 11, abril de 2015

Artículos

Traduction et créativité dans la bande dessinée *En route pour le Goncourt* de J.-F. Kierzkowski et M. Ephrem

Isabel Cómitre Narváez

Universidad de Málaga

comitre@uma.es

Resumen

El cómic plantea una serie de retos al traductor debido a los distintos códigos que lo articulan. El traductor deberá identificar y respetar el sentido tanto en los niveles semántico, pragmático, icónico, fónico y tipográfico del texto original. Para ello, deberá utilizar los conocimientos biculturales, complementos cognitivos y hacer alarde de creatividad para producir en el lector del texto meta el mismo efecto humorístico que despertó en el lector de la cultura origen. Basado en un taller de traducción creativa de cómic que ejemplifica los conceptos teóricos, pretendemos demostrar la importancia de una formación bicultural del traductor para abordar la traducción creativa de este complejo medio de expresión artística.

Palabras clave: traducción, cómic, conocimientos biculturales, creatividad, juegos de palabras.

Abstract

Comic raises a whole series of challenges to the translator due to the different codes that articulate it. The translator will have to identify and respect the meaning of the semantic, pragmatic, iconic, phonic and typographic dimensions of the source text. To this end, they will have to use bicultural knowledge, cognitive complements and show creativity to convey in the target text reader the same humorous impact as it did in the source text reader. This paper is based in a case-study approach so that the theoretical concepts are exemplified from a creative translation worshop. The aim is to show the importance of a bicultural formation for the translator which will facilitate the creative translation of this highly complex medium.

Key words: Translation; comics, bicultural knowledges, creativity, puns.

* Artículo recibido el 13/01/2015, evaluado el 6/03/2015, aceptado el 31/03/2015.

0. Introducción

La presente étude a pour but de démontrer à quel point les stratégies mises en oeuvre pour traduire une bande dessinée (BD) font appel, d'une part, aux connaissances biculturelles nécessaires à la compréhension du texte original, et, d'autre part, à la créativité de réexpression (Delisle, 2013: 240) ou « créativité traductionnelle » pour reprendre la terminologie proposée par Dancette, Audet & Jay-Rayon (2007). Dans un premier temps, ce travail aborde la notion de compétence en traduction afin de definir les compétences requises pour la traduction de la BD. Afin d'ilustrer les concepts théoriques, une expérience pilote a été menée dans le cadre du master en traduction d'édition à l'Université de Málaga qui met à jour les démarches stratégiques des traducteurs qui ont participé à un atelier de traduction créative de BD et roman graphique. Le choix de la BD à traduire a porté sur l'album *En route vers le Goncourt* de Jean-François Kierzkovski et Mathieu Ephrem car il s'agit d'un ouvrage truffé de jeux de mots, de calembours et d'allusions culturelles qui constitue un véritable tour de force pour le traducteur[1].

1. La Compétence en Traduction

Partant de l'hypothèse selon laquelle, pendant le processus traductif, le traducteur se trouve face à des difficultés spécifiques tant à l'étape de compréhension et de (re)construction du sens du texte original comme à celle de (re)expression du texte cible, ce dernier ne saurait entreprendre la traduction d'un texte sans la compétence experte requise. Mais, en quoi consiste cette compétence experte? De nombreux traductologues ont cerné cette notion, entre autres, Kelly (2002) et Delisle (2003/2013). Hurtado Albir (2008: 27) définit la Compétence en Traduction (CT) comme suit:

> La CT est le système sous-jacent de connaissances déclaratives et essentiellement opérationnelles nécessaires, pour traduire. La CT possède, en outre, quatre particularités: 1) c'est une connaissance experte que ne possèdent pas tous les bilingues, 2) c'est une connaissance essentiellement opérationnelle et non pas déclarative. 3) elle est constituée de plusieurs sous-compétences interconnectées, 4) la compétence stratégique, comme pour toute connaissance opérationnelle, joue un rôle déterminant.

[1] Nous tenons à remercier M. J. Louis Gauthey des Éditions Cornélius pour son aimable autorisation à reproduire quelques vignettes de En route pour le Goncourt. M. Nicolas Grivel de Nicolas Grivel Agency pour toutes ses indications concernant les droits de publication de la traduction espagnole et, enfin, les participants à l'atelier: Nathalie, Juanvi, Rocío, Antonio et Marta (équipe 1), Alejandro, Meritxell, Rafael, Konstantina et Léa (équipe 2) et Macarena, Ana, Ivana, Louison et Manuel (équipe 3) pour leur créativité.

Ainsi, la CT est une connaissance experte qui comprend différentes sous-compétences interconnectées nécessaires pour traduire. Hurtado Albir (2008: 28) et le groupe PACTE (2001, 2011) proposent un modèle de CT que nous considérons utile pour illustrer notre propos. Dans ce modèle, on peut distinguer cinq sous-compétences et des composantes psychophysiologiques:

> Sous-compétence bilingue. Connaissances essentiellement opérationnelles, nécessaires à la communication en deux langues. Ce sont des connaissances pragmatiques, sociolinguistiques.
>
> Sous-compétence extralinguistique. Connaissances essentiellement déclaratives, implicites et explicites, sur le monde en général et dans des domaines particuliers. Ce sont des connaissances biculturelles, encyclopédiques et thématiques, textuelles et lexico-grammaticales.
>
> Sous-compétence de connaissances en traduction. Connaissances essentiellement déclaratives, implicites et explicites, des principes qui régissent la traduction et des aspects professionnels.
>
> Sous-compétence instrumentale. Connaissances essentiellement opérationnelles concernant l'utilisation des sources de documentation et les technologies de la communication et de l'information (TIC) appliquées à la traduction.
>
> Sous-compétence stratégique. Connaissances opérationnelles permettant l'efficacité du processus de traduction et la résolution des problèmes rencontrés.
>
> Composantes psychophysiologiques: des composantes cognitives et des aspects attitudinaux et des mécanismes psychomoteurs (mémoire, curiosité intellectuelle, persévérance, rigueur, esprit critique, créativité, raisonnement logique, etc.).

Il semble évident que toutes les sous-compétences indiquées ci-dessus sont fondamentales pour le traducteur, néanmoins, de nombreux traductologues, entre autres, Nord (1991), Neubert (2000), Kelly (2002); Katan (2004) ont insisté sur l'importance de la compétence extralinguistique qui réunit les connaissances biculturelles et encyclopédiques, notamment si l'on aborde la traduction de la BD.

2. La traduction de la BD

S'il est un type de traduction qui met à l'épreuve la CT du traducteur, c'est bien la traduction de la BD[2]. En effet, si l'on considère la BD comme un discours pluricode à dominante visuelle constitué « d'unités signifiantes iconico-linguistiques»

[2] Pour une approche théorique et pratique de la BD, voir Kaindl (2004), Delesse (2008), Celotti (2008), Zanettin (2008, 2010), Yuste Frías (2010, 2011), Sinagra Decorvet (2014), entre autres.

dans un système de «dépendances internes » (Fresnault-Deruelle, 2009) ayant un « dispositif spatio-topique propre qui invite à un déchiffrement linéaire » (Groensteen, 2011: 11), nous pouvons imaginer d'entrée la complexité que suppose la traduction de cet art graphique. La théorie qui s'impose au traducteur de BD est naturellement la paratraduction. Dans cette théorie, qui reprend la notion de paratexte de Genette (1982/1987), Yuste Frías (2011) refuse le parti pris théorique selon lequel la composante visuelle est une contrainte pour traduire la composante linguistique (Mayoral *et al.*, 1988). Au contraire, Yuste Frías (2011: 299) soutient que la relation du couple image-texte est basée sur la complémentarité et le métissage : « le verbal et le visuel entretiennent toujours des relations étroites voire métisses dont il faut savoir bien lire et interpréter l'interaction intersémiotique pour mieux la traduire ». Il insiste sur le fait que :

> Dans toute traduction spécialisée de textes à images, le traducteur ne traduit jamais d'une langue à une autre, isolées de tout autre code sémiotique […] Le traducteur doit lire, interpréter et traduire non seulement tous les éléments textuels mais aussi tous les éléments paratextuels qui composent l'imaginaire présent dans chaque entité iconotextuelle formée par le couple image/texte.

S'il redéfinit la relation image-texte dans l'espace narratif à dominante visuelle qu'est la BD, Yuste Frías (2011: 269) remarque également que chaque culture a ses propres codes sémiotiques et symboliques que le traducteur doit non seulement identifier mais aussi adapter:

> Je considère qu'il ne serait pas tolérable dans la traduction d'une BD, par exemple, que des passages entiers, des planches entières, voient l'iconographie de leur imagerie totalement modifiée parce que la perception de leur contenu par le lecteur n'est pas garantie ou ne s'adapte pas aux normes culturelles en vigueur dans les pays où la traduction va être lue.

De là, l'importance pour le traducteur de prendre en considération le destinataire, ses attentes et le contexte culturel de réception (conception fonctionnaliste de Reiss & Vermeer, 1984/1996; Nord, 1991) face aux théories interprétatives (Lederer, 1994, Delisle, 1993/2013). En effet, la théorie interprétative de la traduction a pour objet central la question du « sens » et l'activité interprétative du traducteur en tant « qu'acte de construction du sens » (Andújar Moreno, 2010). Afin de pouvoir lire, interpréter et reconstruire le sens des vignettes d'une BD, le lecteur-traducteur devra effectuer une double interprétation, à la fois verbale et visuelle. En ce qui concerne cette étape, Groensteen (2007: 65) souligne que « ses facultés logico-deductives sont donc puissamment sollicitées ».

Durant l'étape de (re)construction du sens textuel, le traducteur devra identifier les segments de texte qui présentent des difficultés de traduction dans les niveaux linguistique et extralinguistique (sémantique, pragmatique, iconique, phonique et typographique). Pour ce faire, il devra repérer les points forts ou *rich points* (Agar, 1991: 168) qui constituent, en général, des différences culturelles.

Une fois repérés les points forts contenus dans le texte, le traducteur doit appliquer des « compléments cognitifs » (Lederer, 1994:37-8). Ces compléments cognitifs sont constitués, d'une part, du bagage cognitif, qui fait partie du savoir de l'individu (connaissances encyclopédiques) et, d'autre part, du contexte cognitif, qui sont les connaissances acquises par le traducteur à la lecture du texte. Au fur et à mesure qu'il lit le texte, le traducteur effectue une opération de remémoration et d'actualisation de ses connaissances culturelles qui vont lui permettre de mieux appréhender le texte à traduire. À ce stade, les connaissances biculturelles sont nécessaires (Nord, 1994). Plus que des connaissances encyclopédiques, il s'agit d'un réseau de références et de connotations des deux cultures en contact que le traducteur professionnel doit être capable d'identifier pour ensuite appliquer la stratégie de traduction appropriée.

Au cours de l'étape de réexpression ou réécriture, étape de restitution du sens compris par le traducteur, celui-ci doit trouver une solution acceptable qui produise un effet similaire dans la culture cible. Tout comme le souligne Ladmiral (2014), c'est à cette étape qu'il faut tenir en compte si la traduction est réalisée, selon ses propres termes, en tant qu'objectif sourcier ou cibliste. Selon Hurtado Albir et PACTE (2011), « l'acceptabilité » est un indicateur qui caractérise la connaissance experte en traduction. Les critères pour évaluer l'acceptabilité d'une traduction sont: le sens, la fonction de la traduction et la correction de la langue. Ainsi, une traduction acceptable (A) rend toutes les connotations signifiantes du texte original, une traduction semi-acceptable (SA), ne rend que certaines connotations signifiantes et maintient la cohérence du texte cible, et, finalement, une traduccion innacceptable (IA), serait une traduction qui ne rendrait aucune des connotations signifiantes et véhiculerait des connotations incohérentes dans la culture cible. Or, dans le cas qui nous occupe, la traduction de la BD, l'objectif principal est de (re)produire les connotations, les jeux de mots, les effets d'humour afin qu'ils soient « acceptables » dans la langue et culture cible. Pour arriver à ses fins, le traducteur de BD devra développer une capacité créative définie par Delisle (2013: 239) de la manière suivante:

> Le talent créateur du traducteur ne se manifeste pas, comme celui de l'écrivain, par l'expression d'une subjectivité dans le discours esthétique, il prend plutôt la forme d'une sensibilité exacerbée au texte de départ et d'une grande aptitude à réexprimer ce sens dans un autre texte cohérent et de même force expressive. Pour ce faire, le traducteur dispose d'une liberté relative quant au choix des moyens linguistiques. L'adéquation

> d'une pensée et d'une forme exige de lui, plus souvent qu'on ne le pense, qu'il fasse preuve de créativité dans l'exploitation des ressources que lui offre la langue d'arrivée.

Parmi les travaux qui ont abordé la créativité en traduction, le pionnier en la matière est Kussmaul (1991, 1995) dont le modèle en 4 phases (préparation, incubation, illumination, vérification/évaluation), a été repris par Balacescu & Stephanink (2003, 2005), Fontanet (2005) et Dancette, Audey & Jay-Rayon (2007). Dans leur travail, ces dernières proposent un modèle théorique de la créativité qui intègre la compréhension et la reformulation/réecriture: une doublé hélice traversée par cinq axes (formel, sémantique, référentiel, narratif et traductologique) selon lequel la traduction est considérée comme une réécriture créative.

Plus récemment, Hohenwarter (2011) a introduit la notion de *déplacement créatif*, notion qui permet de mesurer la capacité du traducteur à s'éloigner de la structure du texte de départ (abstraction, modification ou concretisation). D'après les résultats obtenus dans une étude expérimentale, plus le déplacement est élevé, plus l'indice de créativité augmente.

3. Atelier de traduction créative de BD. Méthodologie

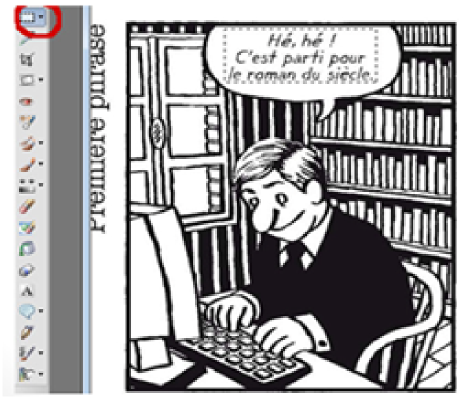
L'idée d'organiser un atelier de développement de la créativité en BD dans le cadre du master en « traduction d'édition » à l'Université de Málaga répond à un besoin de favoriser la créativité dans un milieu collaboratif (Postigo Pinazo, 2015) qui simule le monde professionnel car le traducteur fait partie intégrante d'une équipe et d'un projet de traduction (Gouadec, 2008). En outre, il s'agit de diplômés en traduction qui ont un statut de traducteur indépendant *free-lance* ou auto-entrepreneur avec une certaine expérience que ce soit dans le domaine littéraire, scientifique ou technique et interessés dans la traduction de la BD.

La métodologie suivie dans cette proposition d'atelier s'appuie sur les fondements théoriques Hurtado Albir & Alves (2009), de Kussmaul (1991, 1995) qui a étudié les modes de créativité chez les traducteurs, ainsi que sur les paradigmes constructiviste de Kiraly (2000, 2003) et cognitiviste appliqués à la traduction de Balacescu & Stephanink (2005).

- Constitution des équipes: 15 traducteurs (3 équipes de 5 membres).
- Les équipes sont formées par 4 traducteurs hispanophones et 1 étudiant francophone (Erasmus) sans formation en traduction.
- Les équipes ont préalablement assisté à des séances d'introduction à la traduction de la BD et du roman graphique.
- La tâche consiste à mettre en évidence les difficultés de traduction des huit vignettes selectionnées (l'album entier est tenu à disposition des équipes).
- Aucun type d'outil d'aide à la traduction n'est fourni (pas d'accès à Internet, ni de dictionnaire, etc.).

- La traduction proposée devra respecter le langage propre à la BD, ses codes et son espace spatio-topique propre.
- Les équipes gèrent leur travail de façon autonome et l'enseignant a un rôle de guide.
- Le chef de l'équipe doit soumettre une traduction commune finale à partir des traductions respectives de chacun des membres du groupe et la justifier.
- L'enseignant anime un débat avec tous les participants afin de choisir le projet qui sera finalement envoyé à l'éditeur espagnol.

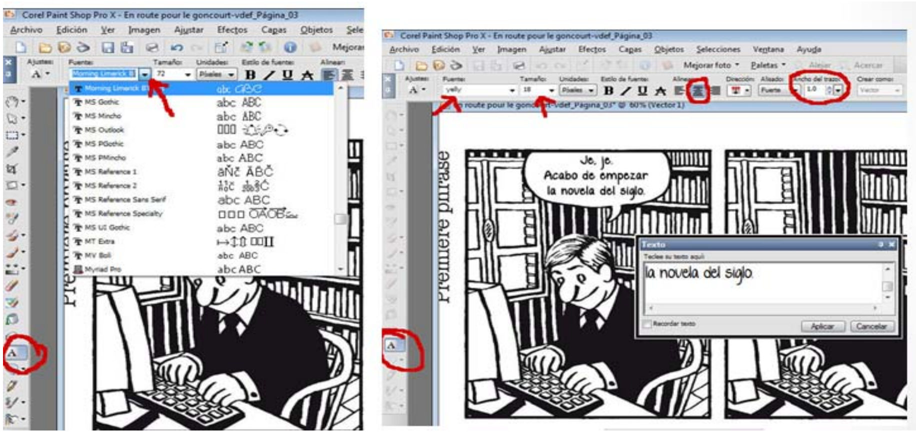
D'un point de vue technique, l'atelier inclut le lettrage des vignettes sélectionnées. Il s'agit de l'action de tracer les lettres qui composent le texte placé dans les bulles ou les recitatifs, à la main ou à l'aide d'un logiciel. Le lettrage à la main en utilisant des polices de caracteres qui simulent le lettrage manuel (*Comic Sans MS*) étant trop long, les traducteurs devront donc se familiariser avec un logiciel d'édition et traitement d'images de type professionnel. Afin de réaliser le lettrage numérique des vignettes en espagnol, nous avons choisi le logiciel *Paint Shop Pro* car il est facile à utiliser et permet de transférer des images à partir d'un scanner. À titre d'exemple, voici le travail effectué sur une vignette de la BD choisie à l'aide du logiciel *Paint Shop Pro*:



1. Sélection du texte français



2. Supression du texte français



3. Choix de police d'écriture et application de police d'écriture



5. Vignette définitive en espagnol

Comme dans le monde professionnel, les planches (pages) et les bulles sont numérotées afin de faciliter la tâche des lettreurs. La numérotation se fait de la gauche vers la droite (1.1., 1.2., 1.3, etc).

En ce qui concerne les aspects professionnels liés à une éventuelle publication de la traduction espagnole de la BD en France, nous avons simulé les démarches à suivre: prise de contact de l'éditeur espagnol avec l'agence responsable des droits des éditions *Cornélius*, offre de l'éditeur espagnol, signature et paiement de la licence, pourcentage de *royalties*, envoi des fichiers de la BD originale en HD, contrat des traducteurs, etc.

3.2. L'atelier: *En route pour le Goncourt*

Publié préalablement dans *Le Monde.fr*[3], l'album *En route pour le Goncourt* nous plonge dans le quotidien d'un apprenti écrivain à la recherche de l'inspiration pour écrire un roman et le publier. Tout au long du laborieux processus de création, un personage statique (qui est également l'auteur) est mis en scène tour à tour dans

[3] Disponible sur: http://www.lemonde.fr/livres/visuel/2011/10/26/en-route-pour-le-goncourt_15917-81_3260.html.

son bureau assis devant son ordinateur, puis dans la cuisine, la chambre à coucher et le monde extérieur. L'album se présente sous forme de « *strips*[4] à suites » dont « la dernière case ou chute peut être investie d'une valeur conclusive drôle » (Fesnault-Deruelle, 1976: 15). Dans la lignée des albums humoristiques tels que *Rubrique-à-brac* de Gotlib, *Les frustrés* de Brétecher ou *Le dormeur* de Trondheim, le dessin est itératif, minimaliste et en noir et blanc, qualifié par Peeters (2003: 136) de « cas suprême d'itération iconique ». Le choix a porté sur cet album en particulier car les auteurs, Kierzkowski et Ephrem, ont recours à une multitude de procédés ludolinguistiques: ambiguïtés, jeux de mots, jeux phoniques, calembours, défigement de proverbes, de chansons, de titres de films ou d'œuvres littéraires, etc., autant de procédés dignes d'une traduction créative. En ce qui concerne les jeux de mots, la taxonomie classique de Guiraud (1976) qui établit trois grands types de jeux de mots: par inclusion, par enchaînement et par substitution, est celle qui a été retenue. Finalement, huit strips ont été selectionnés de par la diversité des procédés utilisés et par un souci de progression de difficultés de traduction.

L'une des particularités de la bande dessinée *En route pour le Goncourt* est le discours à la première personne, ce qui permet de plonger le lecteur dans les reflexions intimes du personnage (ses angoisses face à la page blanche, ses doutes, ses obsessions). La narration est de type « autodiégétique » selon Genette (1972). Cependant, on assiste à une sorte de dédoublement du personnage-narrateur qui entre en dialogue non seulement avec lui-même mais également avec le dessinateur-secrétaire, Mathieu, dont voici un exemple:

Strip 1: Le secrétaire



1.1. Hé! Hé! Je suis resté une bonne heure au téléphone avec Mathieu. Je lui ai demandé de me scanner les notes qu'il a prises… J'ai hâte de voir ça!
1.2. C'est l'histoire d'un mec qui ouvre une porte et après….

[4] « *Strip*: Bande horizontale composée d'une ou plusieurs cases. Le strip peut être une unité autonome (*comic strip*) ou un "étage" au sein de la planche » (Groensteen (2008:209).

1.3. Je me disais aussi que ce n'était pas normal, ces ronflements.

S'agissant du premier strip à traduire, nous décidons de guider la réflexion sur l'importance de la sous-compétence extralinguistique et de focaliser l'attention des participants sur un point fort ou *rich point* (Agar, 1991) contenu dans la deuxième vignette, à savoir, le segment textuel : « C'est l'histoire d'un mec… ». Dans une première lecture, il s'agit de déchiffrer linéairement le texte dans la bulle (Groensteen, 2011). L'humour fonctionne ici à un niveau typographique qui appuie les niveaux sémantique et iconique. Ainsi, pour signifier la somnolence de Mathieu, le lettrage doit être difficile à comprendre et à lire. Il doit également rappeller les ronflements du personnage: le visuel venant suggérer l'auditif. Le texte en relation avec la typographie et l'image véhiculent le sens, il s'agit d'un processus d'« iconiciation du verbal » (Fresnault-Deruelle, 1976: 23). Dans la phase de (re)construction du sens textuel, les traducteurs doivent identifier la référence culturelle au célèbre sketch de Coluche de 1974. Dans la phase de (re)expression, les participants recherchent une solution tout en appliquant les compléments cognitifs et en faisant preuve de créativité dans le but de produire un effet humoristique similaire dans la langue cible. Afin d'adapter la référence culturelle au contexte espagnol, les participants proposent des noms d'humoristes espagnols (José Mota, Carlos Latre, Florentino Fernández, Arturo Valls, etc.). Les traducteurs décident que ces comiques ne conviennent pas car aucun d'entre eux ne débute ses blagues avec une phrase « typique ». Finalement, l'un des traducteurs propose Eugenio, humoriste catalan très populaire dans les années 80, décédé tout comme Coluche et qui débutait toujours ses blagues avec « Saben aquel que dice que es un tío que… » tout en fumant une cigarette.

1.1. ¡Je, je! Ayer me quedé una hora al teléfono con Mathieu. Le pedí que me escaneara todas las notas que tomó… ¡Estoy deseando verlas!
1.2. «Saben aquel que dice que es un tío que…»
1.3. Ya decía yo que no eran normales esos ronquidos.

L'équipe de traducteurs se met au travail à présent pour la réalisation du lettrage en espagnol, qui doit respecter l'espace spatio-topique propre aux bulles originales. Les traducteurs se familiarisent avec les différentes polices d'écriture du logiciel *Paint Shop Pro* tout en manifestant leur interêt et enthousiasme. Voyons le résultat:



Strip 2: D.E.S.S.



2.1. Allô, Mathieu! J'ai pris une grande decision: je vais m'inscrire à un atelier d'écriture. J'ai trouvé une adresse Internet qui propose des cours par correspondance.
2.2. Quoi? Tu me le déconseilles? Tu penses que c'est un attrape-gogo? Mais non, rassure-toi! C'est du sérieux: l'institut délivre en fin de formatiom le D.E.S.S.
2.3. Diplôme d'Écrivain à Super Succès.

Dans les vignettes ci-dessus, un dialogue téléphonique s'instaure entre les auteurs de la BD, Jean-François, le narrateur-personnage et Mathieu, le dessinateur-secrétaire car le premier décide de s'inscrire à un atelier d'écriture ce que semble réprober son interlocuteur. Le narrateur-personnage rassure ce dernier car le diplôme octroyé le mènera au succès. La dernière case ou chute présente un jeu de mots par acronymie: les sigles D.E.S.S. (Diplôme d'Études Supérieures Spécialisées) est substitué par: Diplôme d'Écrivain à Super Succès. Dans un premier temps, la possibilité d'une traduction litttérale est avancée par l'équipe 3, ce qui donnerait: « D.E.S.E. (Diploma de Escritor Super Exitoso) ». Mais, le chef de l'équipe 1 suggère que les sigles d'une institution qui existe réellement auraient plus d'effet sur le lecteur espagnol, comme par exemple, UNED, qui, de plus, est une institution de niveau universitaire comme le D.E.S.S. Il propose la traduction suivante : « UNED (Universidad para Novelistas Exitosos y Decididos) ». Pour sa part, le chef de l'équipe 2 remarque qu'il s'agit d'un « atelier d'écriture » pas d'un diplôme universitaire et propose d'ajouter une connotation négative qui répond à une tendance de l'humour espagnol: « UNED: Unión Nacional de Escritores Depresivos ». Cette dernière proposition de traduction cibliste qui s'éloigne du procédé humoristique de la langue source afin d'être acceptable dans la culture cible est évaluée très positivement par l'ensemble des équipes:

2.1. ¡Hola, Mathieu! He tomado una decisión importante: voy a matricularme en un taller de escritura. He encontrado en Internet unos cursos en línea.

2.2. ¿Cómo? ¿No me lo aconsejas? ¿Piensas que es un engañabobos? ¡Qué va! ¡Tranquilo! Parece algo serio: expiden certificados homologados por la UNED.
2.3. Unión Nacional de Escritores Depresivos.

Strip 3: Politiquement correct



3.1.Oui, Mathieu, je persiste à dire que je suis victime d'un complot. Tu n'imagines pas à quel point le politiquement correct fait la loi aujourd'hui…
3.2. Savais-tu par exemple que le terme « esquimau » n'est plus autorisé dans notre langue car jugé trop discriminant?
3.3. Oui?
3.4. Et sais-tu ce qu'il faut dire à la place?
3.5. Non, Mathieu! Il ne faut pas dire « Bamboula des Neiges ».

Ici, le personnage-narrateur se plaint auprès de son habituel interlocuteur des normes d'interaction sociale imposées dans le langage afin d'éviter de blesser les individus appartenant à d'autres groupes ethniques, religieux, etc… Étant donné que le terme « esquimau », qui désigne la population autochtone de l'Arctique, notamment les inuits, est considéré comme péjoratif, il demande à Mathieu de l'aider à chercher une alternative. Ce dernier lui propose d'utiliser « Bamboula des Neiges », jeu verbal qui s'appuie sur la référence culturelle implicite au passé colonial de la France: ce point fort est repéré par les participantes francophones des équipes qui l'expliquent aux hispanophones. Or, si dans son acception originelle, le terme « bamboula » fait référence au tambour africain et à la danse typique africaine, dans le langage familier, il est utilisé de façon péjorative pour désigner une personne de race noire. Ainsi, l'effet humoristique reside dans le choix de Mathieu qui propose un terme qui est encore plus discriminant que le premier. Après avoir discuté plusieurs options, comme « Conguito de las Nieves », qui fait référence à des cacahuètes enrobés de chocolat noir, jugé trop local, et « Copito de Nieve », trop poétique, la decision finale a porté sur la proposition de l'équipe 2: « Macaco de las Nieves » qui, selon la majorité, est une expression particulièrement péjorative qui fait référence à l'état sauvage et au habitat des inuits. Voici la traduction finale:

3.1. Sí, Mathieu, sigo pensando que soy víctima de un complot. No te imaginas hasta qué punto lo políticamente correcto dicta la ley hoy día…
3.2. ¿Sabías, por ejemplo, que el término «esquimal» ya no está autorizado en nuestra lengua por discriminatorio?
3.3. ¿Sí?
3.4. ¿Y sabes que hay que decir en su lugar?
3.5. ¡No, Mathieu! No se dice «Macaco de las Nieves ».

Strip 4: Fassile



4.1. Et bien voilà! Ce n'été pas si compliquer de corriger se manuscrit.
4.2. Il sufit de si connaitre un peux.
4.3. Je ne suis pas si mauvais en orthographe, tout de m'aime!

Parmi les nombreux jeux de mots par homophonie de ce strip, c'est le calembour *in absentia* qui joue sur l'homophonie ou sons identiques: « même/m'aime » qui est particulièrement difficile à restituer. On remarque qu'il se forme d'un même signifiant deux valeurs sémantiques distinctes, ce qui est fidèlement repris dans la trouvaille de l'équipe 1: « paran hada/ para nada ». Pour le reste du contenu des bulles, toutes les équipes partagent le même avis : il suffit de traduire en utilisant les équivalents phoniques en espagnol « h/[h] », « c/z », « g/j » et « b/v » qui reprennent les erreurs d'orthographe par homophonie. Les équipes proposent des solutions plus insolites les unes que les autres: « ¡Bamos allá! » ; «Sólo ay que saber un poco del tema» ; «Esto de la hortografía se me da asta vien». Finalement, la proposition finale retenue est la suivante:

4.1. ¡Handa! No a sido tan difízil correjir ezte manuscrito.
4.2. Vasta con saver un poco del tema.
4.3. No se me da tan mal la hortografía, paran hada.

Strip 5: Gabriel García Márquez

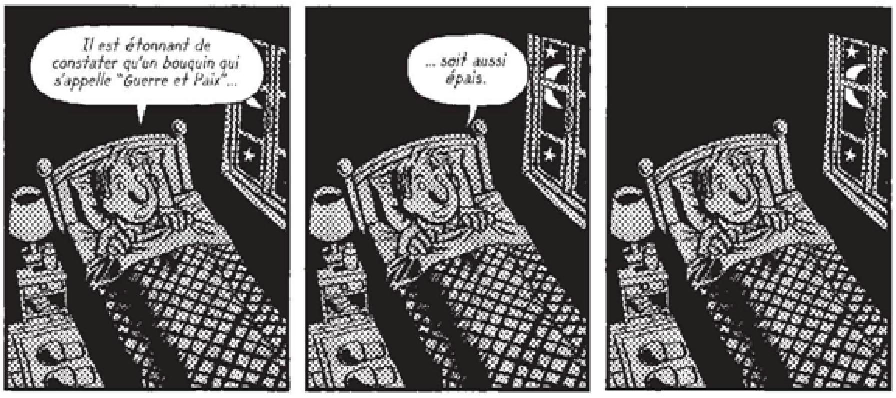


5.1. Gabriel García Márquez raconte qu'il a trouvé l'inspiration pour « Cent ans de solitude » dans sa voiture sur la route des vacances.
5.2. Le problème c'est que je n'ai pas de voiture…
5.3.… et si je pars en train, j'ai peur d'écrire un roman de gare.

Voici un exemple de jeu de mots par enchaînement. Ce procédé consiste à coordonner deux termes appartenant au même champ lexical mais à deux classes sémantiques différentes: « train/gare ». En effet, un « roman de gare » est un roman sentimental ou roman à l'eau de rose. Ce dernier terme est défini comme un genre de roman romantique dont le ton est mélodramatique. Afin de restituer la finalité humoristique du contenu des vignettes, une posible solution créative consiste à rechercher un moyen de transport qui pourrait s'associer à un jeu de mots. Les propositions faites par les équipes de traducteurs sont très imaginatives : « tren/novela entretenida » ; « avión/novela de altos vuelos ». Le choix se porte sur la proposition de l'équipe 2 qui, à défaut de pouvoir rendre fidèlement le jeu de mots par enchaînement, a imaginé un nouveau jeu de mots par répétition qui produit un effet humoristique similaire : « autobus » (ou plutôt «bus» pour des raisons d'espace) associé à l'adjectif « rebuscado » ce qui permet de créer une répétition « par écho ».

5.1. Gabriel García Márquez cuenta que le vino la inspiración para escribir « Cien años de soledad » cuando se fue de vacaciones en coche.
5.2. El problema es que no tengo coche......
5.3. … y si cogiera el bus, seguro que escribiría una novela rebuscada.

Strip 6: Léon Tolstoï

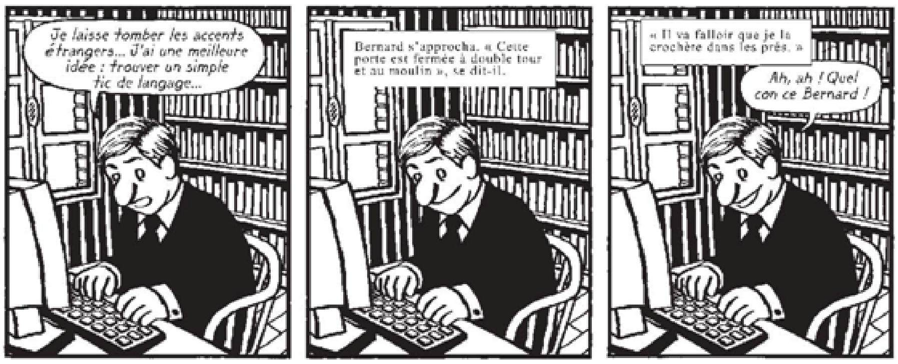


6.1. Il est étonnant de constater qu'un bouquin qui s'appelle « Guerre et Paix »…
6.2. … soit aussi épais.

La paronymie (association de deux mots par ressemblance sonore) permet un jeu de mots par enchaînement *in praesentia*: « et Paix/épais ». Les équipes de traducteurs décident que la démarche stratégique consiste à chercher un calembour et une référence culturelle à une oeuvre littéraire soit espagnole, soit universelle. Le chef de l'équipe 1 propose de faire référence au roman *La isla del tesoro* de Robert L. Stevenson et de créer une rime à l'aide de l'adjectif « derisorio » : « Stevenson cuenta que su novela *La isla del tesoro* se vendió… por un precio derisorio ». Une autre proposition qui fait référence à une tragédie de Shakespeare, *Le roi Lear*, est donnée par l'équipe 3. Le titre de la pièce et le verbe «leer» permettent de créer un à-peu-près phonique : « Es curioso que un libro tan corto como *El rey Lear*….no hay quien lo lea ». La proposition est applaudie par les autres équipes. Enfin, la solution proposée par l'équipe 2 est préférée par la majorité des traducteurs pour son inventivité et car l'ouvrage fait référence à un auteur russe, Boris Pasternak, tout comme dans la vignette originale :

6.1. Vaya sorpresa que el protagonista de Doctor Zhivago…
6.2…trabaje tanto.

Strip 7: Tics de langage



7.1. Je laisse tomber les accents étrangers… J'ai une meilleure idée: trouver un

simple tic de langage…
7.2. Bernard s'approcha : « Cette porte est fermée à double tour et au moulin», se dit-il.
7.3. «Il va falloir que je la crochète dans les prés.»
7.4. Ah, ah! Quel con ce Bernard!

On observe ici l'un des procédés qui a supposé le plus de difficultés aux traducteurs: le défigement (Burbea, 2013) ou détournement de formules figées (Grésillon & Maingueneau, 1984). D'après Grünig (1990: 119 et 121), c'est un procédé selon lequel « on substitue à une partie de la formule figée (FF) un morceau différent […] C'est grâce à la coexistence momentanée dans nos esprits des deux syntagmes que le jeu réussit ».

Dans le cas de cette planche, le narrateur décide de faire parler son personnage avec des expressions idiomatiques et des proverbes déformés : « Fermée à double tour et au moulin » est un calembour complexe *in absentia* qui joue sur la paronymie (sons proches) de « tour/four » avec le défigement de la locution proverbiale. D'une part, nous avons l'expression idiomatique «à double tour» et, d'autre part, la locution proverbiale «On ne peut (pas) être à la fois au four et au moulin» qui signifie que l'on ne peut pas faire correctement deux choses en même temps. Tous les traducteurs hispanophones insistent sur la difficulté d'identifier et de traduire ce type de jeu verbal. Il est vrai, comme le souligne Druetta (2007), qu'il s'agit du patrimoine culturel spécifique à la langue française :

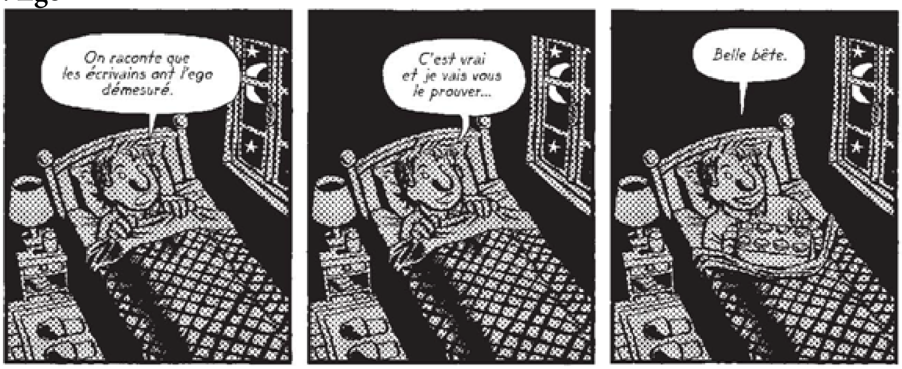
> La pratique du jeu de mots est en effet l'un des aspects de la langue-culture française les plus innaccessibles aux apprenants étrangers (…) qui manifestent un malaise certain face aux jeux de mots, que ce soit sous la forme d'une incompréhension totale, ou de l'incapacité à passer du premier au second degré, ou encore de l'impuissance à partager le sentiment d'hilarité que ceux-ci suscitent chez les francophones (…) ce qui permet de différencier locuteurs francophones et non francophones dans leur rapport à la langue, leur sensibilité et leur compétence ludolinguistique.

Néanmoins, le chef de l'équipe 1 propose de partir de l'équivalent espagnol et de suivre le même procédé de défigement que l'original: l'union de l'expression idiomatique « cerrada a cal y canto » et le proverbe « No se puede estar en misa y repicando » deviendraient « Esta puerta está cerrrada a cal y repicando », qui reproduit le même procédé que l'original. À partir de mots clés : « llave, puerta », les traducteurs s'adonnent à une partie de «remue-méninges» et chacun propose une expression idiomatique ou un proverbe avec un défigement ou un jeu de mots : « La puerta está cerrada con llave maestro », « La puerta está cerrada con llave. Esto me saca de quicio », etc. Dans la dernière vignette, le défigement se fait à partir d'une comptine

« colchiques dans les prés ». Le nom de la fleur « colchiques » est substitué par le verbe « crocheter», 'ouvrir à l'aide d'un crochet'. Toutes les équipes puisent dans la mémoire collective espagnole une chanson pour enfants sur le thème de la porte ou des clés : « ¿Dónde están las llaves? », « Al pasar la barca, me dijo el barquero » sont des propositions faites par les chefs des équipes 2 et 3 respectivement. Le jeu consiste à défiger la chanson comme dans l'original : « ¿Dónde está la ganzúa para abrirla'rile rile? » ou « Al pasar la puerta, me dijo el portero » Après un débat animé, la traduction commune finale est la suivante :

7.1 .Me olvido de los acentos extranjeros… tengo una idea mejor: jugar con proverbios y refranes…
7.2. Bernard se acercó: «Esta puerta está cerrada a cal y repicando», pensó.
7.3. ¿Dónde está la ganzúa?, matarile, rile, rile.
7.4. Ja, ja. ¡Parece tonto!»

Strip 8: Ego



Kierzkowski-Ephrem /Cornélius

8.1. On raconte que les écrivains ont l'égo demesuré.
8.2. C'est vrai et je vais vous le prouver…
8.3. Belle bête.

Ce dernier exemple constitue ce que Frenault-Deruelle (2008) définit comme un « calembour visuel », procédé selon lequel « l'image comporte un élément verbal sous-jacent » qui fait venir à l'esprit un mot ou une expression qui sont suggérés. Dans ce cas, le jeu de mots doit à l'image « son émergence et son intelligibilité » (Baetens, 2008). L'effet humoristique est ici crée par cette mise en rapport du texte et de l'image, cette dernière ayant « une fonction d'ancrage sémantique » (Groensteen, 2007: 64). Le calembour est doublement complexe, visuellement et verbalement, « l'égo/Lego® » (estime de soi/pièce du jeu Lego®). Ce n'est que dans la vignette finale que le calembour prend toute sa signification. Comme le suggère Detry (2014 : 154) « le sens de l'image *dirige* la construction d'un contexte approprié pour compléter l'interprétation métaphorique ». Le chef de l'équipe 3 souligne la difficulté de restituer le calembour visuel suscité par le couple texte-image, raison pour laquelle son équipe a choisi de jouer sur la polysémie du terme « lego » (« no ser especialista ») :

« A los escritores no nos gusta toparnos con legos en nuestra materia. Pues que quieres que te diga. A mí me encanta ». Cependant, le chef de l'équipe 2 rappelle que le calembour opère également à un niveau phonique, et si l'homophonie n'est pas perçue de façon aussi distincte dans la langue cible (« El ego / Lego »), il faut compenser cette perte. Il propose donc de renforcer la chute dans la vignette finale grâce à une exclamation : « Belle bête ! » est rendue par « ¡Menudo pieza! ». Enfin, la trouvaille de l'un des membres de l'équipe 1 qui est justifiée par cohérence avec une vignette antérieure (*strip: Idée nocturne*) où le narrateur faisait référence à la devise de son maître, Pascal Quignard: «Écrire, trouver le mot, c'est éjaculer soudain» est celle qui a été retenue car elle a suscité le fou rire général :

8.1. Se dice que los escritores tienen el ego desmedido.
8.2. Es cierto. Os demostraré que tengo…
8.3.…un par de Lego».

Étant donné la richessse de procédés ludolinguistiques utilisés dans cet album, nous avons répertorié les procédés ludolinguistiques qui constituent des points forts dans les différents niveaux linguistique et extralinguistique dans le tableau ci-dessous:

STRIP	PROCÉDÉ LUDOLINGUISTIQUE	NIVEAUX LINGUISTIQUE ET EXTRALINGUISTIQUE
1. Le secrétaire	Référence culturelle Sketch de Coluche: c'est l'histoire d'un mec	Sémantique, pragmatique, typographique
2. Dess	Jeu de mot par acronymie: sigles diplôme universitaire Dess	Sémantique, phonique, pragmatique
3. Politiquement correct	Référence culturelle dénomination péjorative: bamboula des neiges	Sémantique, pragmatique
4. Fassile	Jeu de mots par homophonie: tout de même/tout de m'aime	Sémantique, phonique, pragmatique
5. Gabriel Garcia Marquez	Jeu de mots par enchainement: train/roman de gare	Sémantique, phonique, pragmatique
6. Léon Tolstoï	Jeu de mots par substitution: paix/épais	Sémantique, phonique, pragmatique
7. Tics de langage	Jeu de mots par paronymie et defigement: tour/four et au moulin; crochete/colchiques	Sémantique, phonique, pragmatique
8. Égo	Calembour visuel. Ego/légo	Sémantique, phonique, pragmatique, iconique

Tableau 1 : Répertoire des procédés ludolinguistiques (points forts)

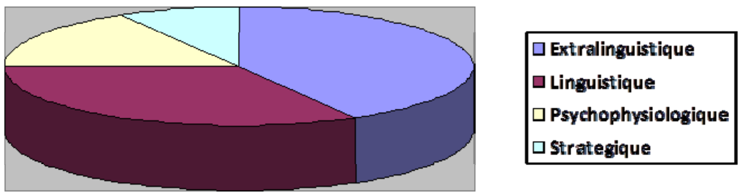
3.3 Analyse du questionnaire

À la fin de l'atelier, nous avons demandé aux traducteurs hispanophones (10) de répondre à un questionnaire en ligne réalisé grâce au logiciel *SurveyMonkey* dont nous avons analysé les résultats. Nous avons reçu 6 réponses sur 10 (60%) et les 6 répondants correspondent à 2 personnes de sexe masculin et féminin de chaque équipe. Pour ce qui est de la tranche d'âge à laquelle appartiennent les répondants, 50% ont entre 20 et 30 ans et 50% ont entre 30 et 40 ans. Quant à la durée de l'exercice de la profession, 100% des répondants a un statut de traducteur professionnel et la plupart d'entre eux a entre 2 et 5 ans d'expérience.

Voici les questions et nos analyses:

Question 1: Classez par ordre d'importance les sous-compétences utilisées au cours de l'atelier.

La première question nous a permis de savoir quelles sont les sous-compétences que les traducteurs ont activées durant l'atelier. Les résultats obtenus démontrent que les quatre sous-compétences qui ont obtenu le pourcentage le plus élevé de réponses sont: la sous-compétence extralinguistique (83,33%), la sous-compétence linguistique (66,6%), les composantes psychophysiologiques (33,3%) et la sous-compétence stratégique (16,6%). La majorité des répondants considèrent que la sous-compétence extralinguistique est la plus importante pour traduire les vignettes proposées, suivie de la sous-compétence linguistique, des composantes psychophysiologiques, et, dans une moindre mesure, la sous-compétence stratégique. La connaissance des deux cultures est donc cruciale, la maîtrise des deux langues de travail assez importante également, les compléments cognitifs et la méthode de travail ont une certaine importance. Les autres sous-compétences n'ont pas atteint le même niveau d'importance.



Question 2: Quelle est la phase du processus de traduction qui a présenté le plus de difficultés?

Le deuxième résultat remarquable concerne la phase du processus de traduction qui a supposé le plus de difficultés: 33,3% considèrent que la phase de (re)construction du sens est la plus difficile face à 66,6% qui pensent qu'il s'agit plutôt de l'étape de (re)expression et la recherche d'équivalents.

Question 3: Avez-vous identifié les difficultés culturelles dans les vignettes?

À cette question, 33,3% des répondants ont indiqué qu'ils ont repéré les difficultés culturelles (points forts) grâce à une aide interne (membres de l'équipe

qui maitrisent la langue française) face à 50% des répondants qui les ont identifiées grâce à une aide externe (Erasmus).

Question 4: Que feriez-vous si vous ne pouviez pas résoudre les difficultés culturelles?

Dans ce cas, 66% des répondants ont déclaré qu'il n'y aurait pas de traduction possible, alors que 33% ont répondu qu'ils s'appuieraient sur les connaissances linguistiques pour résoudre les difficultés culturelles.

Question 5: Comment évaluez-vous la participation des francophones (Erasmus)?

Pour ce qui est de la présence des francophones, 66% des répondants ont estimé que ceux-ci ont constitué une aide utile pendant l'étape de (re)construction, par contre, tous les répondants ont indiqué que les francophones ne sont pas intervenus à l'étape de (re)expression.

Question 6: Le choix du genre textuel, la BD, a-t-il supposé une difficulté ajoutée?

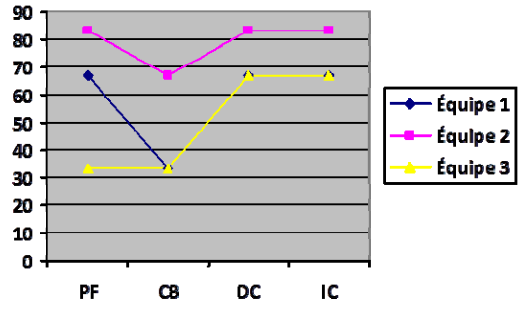
Pour 33% des répondants, le choix de la BD a supposé un défi car il s'agit plus de contraintes spatiales, iconiques, typographiques et de registre oral que de difficultés. En outre, 66,6% des participants a déclaré que l'humour a supposé une difficulté ajoutée par son aspect culturel donc difficile à comprendre et à restituer.

Question 7: Comment qualifiez-vous les solutions créatives de votre équipe? Acceptables, semi-acceptables, inacceptables?

La majorité des participants (66,6%) a déclaré que les solutions créatives ont été inédites et créatives donc acceptables par rapport à 16,6% qui ont qualifié les propositions de l'équipe de semi-acceptables car leur capacité créative est peu développée.

Question 8: Que pensez-vous de l'atelier comme simulation d'un projet de travail en équipe?

Pour 83.3% des répondants, l'expérience a été très positive car elle a permis de mieux se connaître, de faire preuve de réflexion et d'ingéniosité. 33,3% a indiqué l'importance de respecter la traduction d'autrui et de débattre pour arriver à un consensus et 16,6% a déclaré avoir eu du mal à imposer ses trouvailles.



Malgré de faibles connaissances biculturelles (CB), l'équipe 1 a réussi à atteindre un déplacement créatif (DC) similaire à celui de l'équipe 3. Quant à l'équipe 2, c'est celle qui a réalisé les traductions les plus acceptables car le repérage des points forts (PF) s'est fait grâce à de

plus amples connaissances biculturelles. L'équipe 2 a également obtenu l'indice de créativité (IC) le plus élevé, comme nous pouvons observer dans le schéma ci-dessus. En général, les 3 équipes ont fait preuve de dynamisme traductif et de créativité. Toutes les équipes ont réalisé des traductions acceptables en fonction du sens, de la fonction de la traduction et en tenant compte du destinataire.

4. Conclusion

Comme nous l'avons démontré grâce à cette expérience pilote, l'importance accordée à la sous-compétence extralinguistique confirme notre hypothèse de départ selon laquelle une bonne formation culturelle dans les langues de travail est un atout majeur pour le traducteur. Pour aborder la traduction d'une BD, le traducteur doit avoir une double compétence: il doit avoir une compétence linguistique dans les deux langues (bilingue) et une compétence communicative dans les deux cultures (biculturelle). Pour conclure, nous espérons que cette étude ouvre la voie à des projets qui encouragent l'aventure de la traduction créative.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

AGAR, Michael (1991): «The Biculture in Bilingual». *Language in Society*, 20, 167-181.

ANDÚJAR MORENO, Gemma (2010): «La intervención traductora ante la vaguedad semántica del léxico: reflexiones a partir de un ejemplo francés-español», *Çédille, revista de estudios franceses,* 6, 11-28.

BAETENS, Jan (2008): «Compte-rendu de Pierre Fresnault-Deruelle, *Images à mi-mots. Bandes dessinées, dessins d'humour,* Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2008». *Actes Sémiotiques* 111. [Disponible sur : http://epublications.unilim.fr/revues/as/2217]

BALLARD, Michel (1989): «Effets d'humour, ambigüité et didactique de la traduction». *Meta,* 34 (1), 20-25.

BARTHES, Roland (1964): «Rhétorique de l'image». *Communication,* 4, 40-51.

BALACESCU, Ioana & Berndt STEPHANINK (2003): «Modèles explicatifs de la créativité en traduction». *Meta,* 48 (4), 509-525.

BALACESCU, Ioana & Berndt STEPHANINK (2005): «Apports du cognitivisme à l'enseignement de la créativité en traduction», *Meta*, 50 (4).

BAYER-HOHENWARTER, Gerrit (2011): «"Creative Shifts" as a Means of Measuring and Promoting Translationnal Creativity». *Meta,* 56 (3), 663-692.

BURBEA, Georgina (2013): Les jeux de mots. Déconstruction et reconstruction de sens. *Studia Romanica Posnaniensia,* 40/1, 149-157.

CELOTTI, Nadine (2008): «The translator of comics as a semiotic investigator», in F. Zanettin (ed.), *Comics in Translation*. Manchester (UK) & Kinderhook (NY), St Jerome Publishing, 33-49.

DANCETTE, Jeanne, Louise AUDET & Laurence JAY-RAYON (2007): «Axes et critères de la créativité en traduction». *Meta,* 52 (1), 108-122.

DELESSE, Catherine (2008): «Proper names, Onomastic Puns ans Spoonerisms. Some Aspects of the translation of the Astérix and Tintin Comic Series, with Special Reference to the English», in F. Zanettin (ed.), *Comics in Translation*. Manchester (UK) & Kinderhook (NY), St Jerome Publishing, 251-269.

DETRY, Florence (2014): «Image, image, quelle motivation renfermes-tu? Iconicité et apprentissage cognitif des expressions idiomatiques en FLE». *Çédille, revista de estudios franceses,* 10*,* 143-160.

DELISLE, Jean & Marco A. FIOLA (2013): *La traduction raisonnée. Manuel d'initiation à la traduction profesionnelle de l'anglais vers le français*. 3e éd. Ottawa, Presses de l'Université d'Ottawa.

DRUETTA, Ruggero (2007): «Quand le français s'amuse avec ses maux: calembours, holorimes, contrepèteries et tutti quanti». *Publif@rum* 6 (*Bouquets pour Hélène*) [Disponible sur: http://publifarum.farum.it/ezine_articles.php ?id=24].

FONTANET, Mathilde (2005): «Temps de créativité en traduction». *Meta,* 52 (2), 432-447.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre (2009): *La Bande Dessinée.* Paris, Armand Colin.

GENETTE, Gérard (1972): *Figures III*. Paris, Éditions du Seuil.

GASCA, Luis & Roman GUBERN (1994): *El discurso del cómic.* Madrid, Cátedra.

GRÉSILLON, Almuth & Dominique MAINGUENEAU (1984) : «Polyphonie, proverbe et détournement ou un proverbe peut en cacher un autre». *Langage,* 73, 112-125.

GROENSTEEN, Thierry (1999): *Système de la bande dessinée.* Paris, PUF.

GROENSTEEN, Thierry (2007*): La bande dessinée. Mode d'emploi*. Liège, Les Impressions Nouvelles.

GROENSTEEN, Thierry (2011): *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2*. Paris, PUF.

GROENSTEEN, Thierry (2012): «The current state of French comics theory». *Scandinavian Journal of Comic Art,* 1 (1), 112-122.

GOUADEC, Daniel (2008): «Formation de traducteurs: quelques grandes orientations», in Geneviève Maréschal et al. (comp.), *La formation à la traduction professionnelle*, Ottawa, Les Presses de l'Université d'Ottawa, 33-46.

GUIRAUD, Pierre (1976): *Les jeux de mots.* Paris, PUF (coll. «Que sais-je?»).

HURTADO ALBIR, Amparo (1996): «La traduction: classification et éléments d'analyse». *Meta*, 41 (3), 366-377.

HURTADO ALBIR, Amparo (2008): « Compétence en traduction et formation par compétences». *Terminologie, Traduction et Rédaction,* XXI (1), 17-64.

HURTADO ALBIR, Amparo & Fabio ALVES (2009): «Translation as a cognitive activity», in J. Munday (ed.), *The Routledge Companion to Translation Studies,* London, Routledge, 54-73.

HENRY, Jacqueline (2003): *La traduction des jeux de mots*. Paris, Presses Sorbonne Nouvelle.

KAINDL, Klaus (2004): «Multimodality in the translation of humour in comics», in Eija Ventola et al. (eds.), *Perspectives on Multimodality*, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins, 173–92.

KATAN, David (2004): *Translating cultures. An introduction for translators, interpretters and mediators.* Manchester, St Jerome Publishing.

KIERZKOWSKI, Jean-François & Mathieu EPHREM (2011): *En route pour le Goncourt*. Paris, Cornélius.

KIRALY, Donald (2000): *A social constructivist approach to translator education. Empowerment from theory to practice.* Manchester, St. Jerome.

KIRALY, Donald (2003): «From instruction to collaborative construction. A passing fad or the promise of a paradigm shift in translator education?», in B.J. Baer & G.S. Goby (eds.), *Beyond the Ivory Tower*, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins, 3-27.

KUSSMAUL, Paul (1991): «Creativity in the Translation Process: Empirical Approches», in K. Van Leuven & T. Naaijkens (eds.), *Translation Studies: The State of the Art*, Amsterdam/Atlanta, Rodopi, 91-101.

KUSSMAUL, Paul (1995): *Training the translator*. Amsterdam, John Benjamins.

LADMIRAL, Jean-René (2014): *Sourcier ou cibliste*. Paris, Les Belles Lettres.

LAUVAULT-OLLÉON, Élisabeth (1996): «Créativité et traduction spécialisée». *ASp*, 11/14, 121-133 [Disponible sur: http://asp.revues.org/3460].

LEDERER, Marianne (1994): *La traduction aujourd'hui. Le modèle interprétatif.* Paris, Hachette.

LUQUE DURÁN, Juan de Dios (2007): «Los juegos lingüísticos: fallos comunicacionales, humorismo verbal y reflexión metalingüística», in L. Luque (ed.), *Léxico español actual. Actas del I Congreso Internacional de Léxico Español Actual*. Venecia, Cafoscarina Editrice, 91-126.

MAYORAL ASENSIO, Roberto, Dorothy KELLY & Natividad GALLARDO SAN SALVADOR (1988): «The concept of constrained translation. Non-linguistic perspectives on translation». *Meta,* 33 (3), 356-67.

MILLER, Ann (2007): *Reading bande dessinée. Critical Approaches to French-languageComic Strip.* Bristol/Chicago, Intellect Ltd.

NEUBERT, Albrecht (2000): «Competence in Language, in Languages and in Translation», in C. Schäffner &B. Adabs (ed.), *Developping Translation Competence.* Amsterdam, John Benjamins, 3-18.

NORD, Christiane (1991): *Text analysis in translation theory, methodology and didactic* application of a model for a translation-oriented theory, Amsterdam/Atlanta, Rodopi.

PACTE (2001): «La competencia traductora y su adquisición». *Quaderns. Revista de Traducció,* 6, 39-45.

PACTE (2011): «Results of the Validation of the PACTE Translation Competence Model: Translation Problems and Translation Competence», in E. Tiselius, et al. (ed.),

Methods and Strategies of Process Research: Integrative Approaches in Translation Studies. Amsterdam, John Benjamins.

PEETERS, Benoît (2003): *Lire la bande dessinée.* Paris, Flammarion.

PEETERS, Isabelle (2013): «Comment optimiser la compétence (inter)culturelle des étudiants en traduction: un projet authentique prometteur». *Babel,* 59 (3), 257-273.

POSTIGO PINAZO, Encarnación (2015): «Broadening approaches for enhancing proactive commitment and performance within virtual environments in Translation Studies». *Lebende Sprachen* 60 (1), 124-144.

RASKIN, Lydia (2004): «Interférences dans la traduction français-espagnol de la bande dessinée humoristique», in E. Ortega Arjonilla (dir.), *Panorama actual de la investigación en traducción e interpretación*. Granada, Atrio, vol. 3, 411-419.

REISS, Katharina & Hans J. VERMEER (1984): *Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie.* Tübingen, Niemeyer. [Traduction espagnole de S. García Reina & C. Martín de León, *Fundamentos para una teoría funcional de la traducción,* Madrid, Akal,1996].

RISKU, Hanna (1998): *Translatorische Kompetenz. Kognitive Grundlagen des Überzetzen als Expertentätigkeit.* Tubingen, Stauffenburg.

SINAGRA DECORVET, Nathalie (2014): *La traduction de la bande dessinée: enjeux théoriques et proposition méthodologique*. Thèse de doctorat non publiée. Université de Genève.

VANDAELE, Jeroen (2001): «Si sérieux s'abstenir. Le discours sur l'humour traduit». *Target,* 13(1), 29-44.

YUSTE FRÍAS, José (2010): «Au seuil de la traduction: la paratraduction», in T. Naaijkens (ed.), *Event or Incident. Évènement ou Incident. On the Role of Translation in the Dynamics of Cultural Exchange. Du rôle des traductions dans les processus d'échange culturels*. Bern, Peter Lang (Genèses de textes-Textgenesen 3), 287-316.

YUSTE FRÍAS, José (2011): «Traduire l'image dans les albums d'Astérix. À la recherche du pouce perdu en Hispanie», in B. Richet (ed.), *Le tour du monde d'Astérix*, *Actes du colloque tenu à la Sorbonne les 30 et 31 octobre 2009,* Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 255-271.

ZANETTIN, Federico (2008): *Comics in Translation*. Manchester, St. Jerome Publishing.

ZANETTIN, Federico (2010): «Humour in translated cartoons and comics», in D. Chiaro (ed.), *Translation, Humour and the Media*, New York, Bloomsbury Publishing, 34-52.